



Liberté • Égalité • Fraternité

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE DES ARMÉES

FICHE DE STAGE

v1.0a

Titre du stage	Référence
Rétro-conception & exploitation des protocoles de jeux vidéo	STG-2019-SSI-609

Domaine	Mots-clés
Sécurité des systèmes d'information	Reverse Engineering Exploit Vulnérabilités

Niveau requis	Durée du stage
BAC+5	6 mois

Description du stage
<p>De plus en plus de personnes utilisent les jeux vidéo connectés (PUBG, Fortnite, Counter Strike, WoW, League of legends, ...) afin d'en détourner leur utilisation première. En effet, les moyens de communication mis à disposition dans ces jeux sont utilisés de manière furtive afin d'échanger de l'information spécifique. Le ministère des armées s'intéresse donc à ces technologies et protocoles associés.</p> <p>Le Ministère des armées recherche donc un stagiaire motivé dont les travaux envisagés seront les suivants :</p> <ul style="list-style-type: none">- Effectuer une cartographie des jeux vidéo connectés largement répandus (part de marché, estimation du nombre de joueurs, CVE, ...)- Parmi cette cartographie, sélectionner un ou deux bons candidats et en effectuer une rétro-conception afin d'en extraire des signatures réseau ;- Recherche et exploitation de failles.

Compétences et qualités indispensables	Compétences et qualités souhaitables
<ul style="list-style-type: none">* Connaissance des langages suivants<ul style="list-style-type: none">- Assembleur x86/x64- C/C++- Python- Autonomie, persévérance, autodidaxie- Projets personnels extra-scolaires tels que :<ul style="list-style-type: none">- wargames / CTF	<ul style="list-style-type: none">- Connaissance des protections logicielles- Exploitation d'une vulnérabilité publique

Observations
<ul style="list-style-type: none">- Les travaux menés par le stagiaire feront l'objet d'un rapport de stage qui devra être validé par l'Administration- Le stagiaire fera l'objet d'une décision d'agrément